

ELMURO:

ANÁLISIS SEMIÓTICO DE UN CORTOMETRAJE

BASADO EN EL CUENTO GRAFFITI DEL ESCRITOR

JULIO CORTÁZAR

JUAN CARLOS LARGO ZAPATA

Monografía para optar por el título de

LICENCIADO EN LITERATURA

ESCUELA DE ESTUDIOS LITERARIOS

UNIVERSIDAD DEL VALLE

Santiago de Cali, Septiembre de 2016

ELMURO:

**ANÁLISIS SEMIÓTICO DE UN CORTOMETRAJE
BASADO EN EL CUENTO GRAFFITI DEL ESCRITOR
JULIO CORTÁZAR**

JUAN CARLOS LARGO ZAPATA

TUTOR: DR. JAMES CORTÉS TÍQUE

ESCUELA DE ESTUDIOS LITERARIOS

UNIVERSIDAD DEL VALLE

Santiago de Cali, Septiembre de 2016

TABLA DE CONTENIDO

	4
1. RESUMEN.....	5
1.1 INTRODUCCIÓN.....	15
1.2 CONTEXTO DE LA OBRA.....	17
1.3.LA PROPUESTA DE ADAPTACIÓN-LIBRE DE GRAFFITI AL ELMURO.....	22
2. ELMURO DE GRAFITIS: UNA ESCALETA Y LAS TRES HISTORIAS DE ELMURO.....	26
2.1. PANTALLAZO 1.	27
2.2. PANTALLAZO 2.	33
2.3. PANTALLAZO 3.	35
2.4. PANTALLAZO 4.	36
2.5. PANTALLAZO 5.	39
2.6. PANTALLAZO 6.	42
2.7. PANTALLAZO 7.	45
2.8. PANTALLAZO 8.	47
2.9. PANTALLAZO 9.	47
2.10. PANTALLAZO. 10.....	49
2. 11. PANTALLAZO. 11.....	50
2.12. PANTALLAZO. 12.....	52
2.13. PANTALLAZO. 13.....	54
2.14. PANTALLAZO 14.....	55
CONCLUSIÓN.....	58
LISTA DE REFERENCIAS.....	58

1. RESUMEN

El cortometraje *ElMuro* es una propuesta de relectura, enmarcada en el accionar propositivo del lector como artista. Desde este punto de vista, se exploran las diferentes posibilidades que la Web brinda en un marco de interacción de un internauta a través de la Web. Es decir, la posibilidad de interconectar medios audiovisuales como canales audiovisuales online, redes sociales, consultas por medios de motores de búsqueda, entre otros, todo esto recogido, o registrado, en un programa digital de video que permite la captura de pantalla: Camtasia Studio¹. El propósito es dar cuenta, por medio de diferentes recursos digitales, de una propuesta de reinterpretación del texto precursor: *Graffiti* del escritor argentino Julio Cortázar.

Palabras claves: TIC, Red social Facebook, literatura, creación ficcional hipermedia.

¹ “Camtasia Studio y Camtasia para Mac (pronunciación: /kæm'teɪʒə/) son unos conjuntos de programas, creados y publicados por TechSmith, para crear tutoriales en vídeo y presentaciones vía screencast, o a través de un plug-in de grabado directo en Microsoft PowerPoint. El área de la pantalla que se va a grabar se puede elegir libremente, y se pueden registrar otras grabaciones de audio o multimedia al mismo tiempo, o añadirse por separado de cualquier otra fuente e integrarse en el componente de Camtasia Studio del producto”. Camtasia Studio. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 11 jun 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Camtasia_Studio

1.1 INTRODUCCIÓN

Esta monografía se compone de dos textos: uno creativo y un metadiscurso crítico. El texto creativo es el dramatizado titulado *Elmuro*, y el metadiscurso crítico es un ensayo sobre tal dramatizado en el que se da cuenta, por una parte, de la exploración de las posibilidades ficcionales de la red social Facebook y, por otra, de las interpretaciones relativas a la transtextualidad de este dramatizado con otras obras, especialmente con el cuento Graffiti, que redundan en la pretensión de hacer de *Elmuro* un homenaje a Julio Cortázar.

En estos términos, el trabajo que se presenta a continuación tiene varias palabras claves: TIC, Red social Facebook, literatura, creación ficcional hipermedia. Estas palabras claves se articulan de la siguiente manera: hemos hecho uso de las TIC²

2 Es una sigla que significa Tecnologías de la Información y la Comunicación. El concepto de TIC surge como convergencia tecnológica de la electrónica, el *software* y las infraestructuras de telecomunicaciones. La asociación de estas tres tecnologías dan lugar a una concepción del proceso de la información, en el que las comunicaciones abren nuevos horizontes y paradigmas.

Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética [1]. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. "Graells, Pere Marquès. (2000-2008). *Las Tic y sus aportaciones a la sociedad*. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Recuperado de

como recurso al servicio de la creación ficcional de un dramatizado que hemos titulado *Elmuro*, dramatizado que está hecho como un hipertexto web, en el que exploramos las posibilidades narrativas de la red social Facebook.

Eventualmente, en apartados posteriores, ampliaremos con más detalle algunos aspectos sobre la definición de hipertexto, específicamente desde una perspectiva semiótica, con base en autores como Genette (1989) y Lapuente (2013). Sin embargo es pertinente, acercarnos a este tema dando cuenta de lo que el hipertexto propone y significa en su función de interconectar en el mundo de la Web:

El hipertexto nos abre un camino nuevo y desconocido lleno de posibilidades. Tradicionalmente la escritura se ha producido y transmitido de forma secuencial y jerárquica y los soportes sólo permitían la lectura lineal, pero el hipertexto rompe esa concepción del texto como una línea recta y esto trae consecuencias no sólo para la concepción del propio texto, sino para conceptos tales como autor, lector, obra, edición, etc. Por otro lado, el hipertexto ofrece una nueva manera de organizar la información y esto tiene enormes repercusiones sobre la tradicional forma de concebir el documento y la ciencia documental, modificando conceptos tan arraigados en el análisis documental como la descripción bibliográfica/documental, la localización del documento, la catalogación, clasificación, indización o el resumen documental, etc.; y modificando los métodos de búsqueda y recuperación de la información en los que Internet, y más concretamente, la

<https://docs.google.com/document/d/1rKWgUcP2MkUfrYAQm1j6pWeuSfan3xCPvEUt4vfxQJE/edit?hl=es&pref=2&pli=1#>

World Wide Web, se ha convertido en una especie de biblioteca total en donde obtener no sólo las referencias bibliográficas y documentales requeridas, sino lo que es más importante, un directo e inmediato acceso al documento”. (Lapiente, 2013).

Lapiente hace una breve exposición de lo que el hipertexto viene a complementar, o problematizar, si se quiere, con su posibilidad de conexión. Es decir, la posibilidad de interconectar diferentes saberes en la Web (World Wide Web) a través de la multimodalidad, nos convoca a reevaluar, o repensar, diferentes estados significantes implicados en el ejercicio de ese saber compartido. También conceptos derivados de este mismo: autor, lector, obra, ya que la estructura de una lectura lineal en un dispositivo físico, en contraste con una lectura digital desde diferentes direcciones, como ocurre en la Web, proponen una revisión conceptual:

En la Web de la red Internet, el hipertexto ejecuta enlaces con cualquier objeto o recurso situado en la telaraña mundial: documentos, texto, gráficos, imágenes, animaciones, sonido, etc.; y esta fusión del texto con la imagen y el sonido, es otro de los cambios sustanciales a los que nos enfrenta la hipertextualidad. La confluencia de texto, imagen, sonido y otros recursos audiovisuales y multimediales, ofrece un particular dinamismo al hipertexto, convirtiéndolo en hipermedia y haciendo que el modo literal se convierta en visual y auditivo y, por ende, multisensorial. La integración de los distintos tipos de medios es un fenómeno nuevo que antes era imposible de llevar a cabo con las tecnologías del libro, el audio y el vídeo. Los antiguos soportes documentales pueden ahora integrarse bajo un nuevo soporte y nace un documento híbrido que aúna varios medios. (Lapiente, 2013).

Es esta posibilidad de congregar diferentes medios, como “un punto donde convergen todos los puntos” (Borges, 1998) es donde reside el mayor poder de significado del hipertexto en la Web.

Elmuro, cortometraje en el que se basa esta monografía para un análisis semiótico, entre otras posibles lecturas, usa diferentes medios de la Web: redes sociales, canales de música “online”, hipervínculos, textos, imágenes, para desarrollar una relectura de un texto literario, *Graffiti*, cuento del escritor argentino Julio Cortázar.

Se destaca inicialmente este aspecto del hipertexto porque en él se ve un desarrollo sustancial con la materia del análisis. *Elmuro*, es una exploración visual inmersa en la Web. Es decir, por medio del programa digital de captura de pantalla, Camtasia Studio, se registra la actividad de un internauta en la Web. Esta actividad esta interconectada con diferentes medios: redes sociales, canales audiovisuales, búsquedas de imágenes y textos por medio de motores de búsquedas, entre otros.

Es esta posibilidad de confluencia entre texto, imagen y sonido en lo que la propuesta con el cortometraje *Elmuro* ve significativo gracias al recurso del hipertexto web. Es decir, la integración de diferentes soportes documentales para el desarrollo de un nuevo producto que se deriva de la experiencia de navegar, chatear, interactuar en la Web.

Elmuro aprovecha esta posibilidad narrativa, y como si estuviera ante un proyecto audiovisual, es decir, con los andamiajes de cámaras, locaciones, estudios de

grabación, actores, etc. juega, por así decirlo, con un programa digital de video que permite registrar las acciones de un personaje ante un computador; dicho de otra manera, como si filmáramos con una cámara de video.

Las posibilidades del audio y las imágenes, que permiten la navegación en la Web, complementan esta tarea de “filmación y edición”. De esta manera, con la integración de estos medios, unidos en un mismo programa digital de video, se configura una experiencia de cortometraje, permitiendo, además, la posibilidad de proponer una relectura del texto precursor en el que se basa esta propuesta: *Graffiti* del escritor Julio Cortázar.

Entre otros conceptos que se tendrán en cuenta para el desarrollo de este trabajo encontramos: cuento, transtextualidad y, a falta de un mejor término, adaptación. Las anteriores nociones se articulan de la siguiente manera: el cuento *Graffiti*, del libro *Queremos tanto a Glenda* (1980), de Julio Cortázar, está en el origen, es precursor de *Elmuro*. En términos de Genette (1982), entre *Graffiti* y *Elmuro*, existe una relación de transtextualidad según la cual *Graffiti* es el hipertexto y *Elmuro* es el hipotexto, o texto derivado.

Se hace necesario aquí detenerse para ampliar los términos de hipertexto e hipotexto definidos o estudiados por Genette. Diremos, *grosso modo*, que Genette en su libro *Palimpsestos* (1989) revalúa, como propuesta de análisis semiótico, términos referidos, o estudiados por él en trabajos anteriores. Dichos términos se enfocan en la cuestión de la transtextualidad. Genette repiensa una nueva categorización, o esquema interpretativo de análisis, a partir de la transtextualidad:

Hoy yo diría, en un sentido más amplio, que este objeto es la transtextualidad o, transcendencia textual del texto, que entonces definía, burdamente, como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos”. La transtextualidad sobrepasa ahora e incluye la architextualidad y algunos tipos más de relaciones transtextuales, de entre las que sólo una nos ocupara directamente aquí, pero antes es necesario, aunque no sea más que para delimitar y segmentar el campo, establecer una (nueva) lista de relaciones que corre el riesgo, a su vez, de no ser ni exhaustiva ni definitiva. El inconveniente de la “búsqueda” es que a fuerza de buscar acaba uno encontrando...aquello que no buscaba. (1989, p. 10).

Tomando así esta nueva propuesta de relectura conceptual de Genette sobre la transtextualidad, llegamos a los conceptos de hipertexto e hipotexto.

Este nuevo estado conceptual, o nueva categorización sobre transtextualidad de Genette al fin nos lleva al concepto de hipertextualidad. Aquí nos detendremos ya que en este apartado encontramos las definiciones que nos ocuparán sobre hipertexto e hipotexto. “Se trata de lo que yo rebautizo de ahora en adelante hipertextualidad. Entiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto)”. (Genette, 1989, p.13)

Como sugerí, el cuento del escritor Julio Cortázar, *Graffiti*, es, según esta categorización propuesta por (Genette, 89) el hipotexto. El hipertexto sería el texto resultante, y el que establece una relación con el texto precursor, llamado ahora en adelante, hipotexto, para generar una relectura como ha sido el propósito del cortometraje *Elmuro* en que se basa este trabajo monográfico.

Es así como podemos aseverar que siendo *Elmuro* el hipertexto, o texto derivado, y el cuento de *Graffiti* el hipotexto, entonces, *Graffiti*, como obra literaria y precursora, podría perfectamente existir sin el hipotexto de *Elmuro*.

La Eneida y el Ulysse son, en grados distintos, dos (entre otros) hipertextos de un mismo hipotexto: La Odisea. Como puede comprobarse a través de estos ejemplos, el hipertexto es considerado, más generalmente que el metatexto, como una obra “propriadamente literaria –por esta razón simple, entre otras, de que, al derivarse por lo general de una obra de ficción (narrativa o dramática), queda como obra de ficción, y con este título cae, por así decir, automáticamente, a ojos del público dentro del campo de la literatura”. (Genette, 1989, p.15).

Así, de esta manera el cortometraje *Elmuro* el hipertexto, que al basarse en una obra de ficción (*Graffiti*) se transforma en otro posible texto de ficción, dándole así una nueva categoría. La relectura del texto precursor, o su propuesta de interpretación, se hace más provechosa. En consecuencia, esta relación se enriquece generando nuevos paradigmas de significación, generando nuevos textos, como un atleta que cede la antorcha olímpica a otro, para que la llama de la creación, o reinterpretación, no se extinga.

Otro aspecto que surge para el análisis de la propuesta de reinterpretación del cuento *Graffiti*, en el cortometraje *ElMuro*, es el tema de la adaptación. Desde una perspectiva crítica, el diálogo entre el texto precursor y el texto resultante, dice Frago Marta (2005) no es para condenar alejamientos o infidelidades sino para valorar la cortesía con que se ha desarrollado el encuentro entre adaptador y la fábula-mito de la pieza literaria. El analista podrá deducir entonces si se ha

producido un diálogo fértil y recreador o si, por el contrario, el acercamiento hacia la obra ha derivado en fracaso. (p. 79).

Frago hace una alusión, en condicional, al diálogo fértil. Esta condición es completamente pertinente para nuestro trabajo puesto que es el lector de esta monografía -que será posicionado como conocedor de las formas de comunicación de la red social Facebook y a quien se le supone, por una parte, un saber sobre una diégesis del cuento *Graffiti* en lo referente a la dictadura en la Argentina de los años setenta y, por otra parte, en lo que respecta a la represión contemporánea en Colombia- quien tendrá que decidir si el diálogo entre *Elmuro* y *Graffiti* es un diálogo fértil o un fracaso.

Respecto a la metodología de análisis tendremos en cuenta cuatro movimientos interpretativos: (iremos reconstruyendo, paso a paso, es decir en la linealidad sintagmática del dramatizado, las acciones del personaje que constituyen el hilo de la historia. Esas acciones las hemos dividido en (i) las acciones del personaje en su manera de utilizar los recursos de internet, que le llamaremos el nivel de análisis del internauta, (ii) nivel de las acciones del personaje que existe narrativamente en el dispositivo comunicativo de Facebook al que hemos llamado nivel del grafitero, (iii) un tercer nivel del análisis comprende la transtextualidad, nivel en el que analizamos las relaciones de *Elmuro* con el cuento de Cortázar, *Graffiti* y con otros textos evocados de manera directa por *Elmuro*. En el análisis no evitamos hacer referencia a nuestras intenciones autoriales. Es decir, trataremos de responder a las preguntas: ¿qué hicimos o qué pretendimos

significar con tal o cual elección de un nombre, de una acción del personaje, de la presentación de tal o cual imagen o de tal o cual canción? Al respecto, cabe precisar que nuestra interpretación autorial no es más que una interpretación de un lector de su propia obra, de intenciones que no sabemos si se logran plenamente.

(iiii) Finalmente, el cuarto movimiento interpretativo corresponde a la explicitación del glosario hipercodificado del sociolecto del uso de Facebook, en la medida en que este dramatizado es una exploración de las posibilidades de creación ficcional que ofrece la mencionada red social.

1.2. CONTEXTO DE LA OBRA.

Podemos inferir que si el libro de cuentos: “*Queremos tanto a Glenda*” del escritor argentino Julio Cortázar fue publicado en el año de 1980, el contexto histórico y político de la Argentina de ese entonces pudo verse reflejado en esta obra. El cuento dará algunas pistas en su enunciación sobre la dictadura.

Específicamente en su cuento *Graffiti* observamos claramente un estado de represión por la manifestación del arte del grafiti:

“Poco les importaba que no fueran dibujos políticos, la prohibición abarcaba cualquier cosa, y si algún niño se hubiera atrevido a dibujar una casa o un perro, lo mismo lo hubieran borrado entre palabrotas y amenazas. En la ciudad ya no se sabía demasiado de que lado estaba verdaderamente el miedo; quizás por eso te divertía dominar el tuyo y cada tanto elegir el lugar y la hora propicios para hacer un dibujo”. (Cortázar, 81)

Jorge Rafael Videla fue un militar designado presidente por una Junta Militar, en Argentina, entre el período de 1976 y 1981. Su período presidencial fue conocido como la dictadura “Proceso de Reorganización Nacional, que inició con el golpe de estado del 24 de Mayo de 1976. Fue condenado y juzgado a cadena perpetua, en 1983, tras la recuperación de la democracia por numerosos crímenes de lesa

humanidad cometidos durante la dictadura. Fue indultado por el presidente Carlos Menem en 1990.

Dicho esto, podemos referenciar el hecho de que si la fecha de la dictadura en la Argentina de Jorge Rafael Videla fue entre el período de 1976 y 1981, y tomando en cuenta la descripción de la obra, es muy probable que estuviéramos hablando de este período dictatorial en ella. Sin embargo, es de anotar, que entre esta fecha, muchos países latinoamericanos padecían el rigor de una dictadura. Lo que nos puede llevar a decir, a manera de conclusión, que el cuento *Graffiti*, del escritor Julio Cortázar, sea un relato crítico sobre este estado político de la Latinoamérica de entonces.

1.3. LA PROPUESTA DE ADAPTACIÓN-LIBRE DE GRAFFITI AL ELMURO

El cuento de Julio Cortázar, *Graffiti*, es la historia de dos personajes, (un hombre y una mujer) que no se conocen; no se han visto nunca, y que tiene como único puente de comunicación la expresión en muros con grafitis, en una ciudad cuya característica predominante es la represión.

Por otra parte, y puestos en la situación de tomar como referente este cuento, para una reinterpretación, realizamos un cortometraje por medio del programa digital Camtasia Studio.

La idea inicial, con el cuento de *Graffiti*, fue preguntarse qué recursos podrían brindar una mejor ayuda para esta idea de lectura de la obra, es decir, un recurso que permitiera, puestos en la reinterpretación de la obra, dar un horizonte reinterpretativo más provechoso. En esto vimos que el recurso del programa digital Camtasia Studio, nos permitía grabar la actividad que podría realizar una persona en una red social, para este caso Facebook³ que fue el espacio de

³ Facebook (NASDAQ: FB) es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero se abrió a cualquier persona con una cuenta de correo electrónico. Facebook.(s.f.) En Wikipedia. Recuperado el 18 jun 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>

ejecución que brindaba un mejor lugar a la idea de lectura que surgió sobre el cuento de *Graffiti*.

En las reflexiones sobre la transducción y la cooperación imaginativa tuvimos en cuenta varios aspectos sobre la relación entre la obra precursora (*Graffiti*) y la red social Facebook:

1. La similitud inicial que observamos fue con el término “muro”. Tanto en el arte urbano del graffiti, como con la red social de Facebook, el “muro” es central: es el sitio donde alguien puede escribir, postear, pintar, expresar algo.
2. Hay semas en común: el carácter de lo privado: “Mi muro de Facebook”, y el de lo público: “Ver el muro de otros”. Existe la posibilidad de escribir en un muro ajeno, según las configuraciones de privacidad (es decir, de accesibilidad).
3. A diferencia de los muros de la ciudad, el mensaje del estado de Facebook permite dejar huella del visitante mediante un “me gusta” o un comentario. Aquí hay otra analogía con lo que sucede en la historia de *Graffiti* de Cortázar (hay comunicación entre graffiteros, un dibujo responde a otro dibujo).
4. Otra similitud es que tanto en el muro de la calle, como en el muro del Facebook, hay un potencial de personas que pueden ver ese mensaje

sin ser cuantificados, máxime si la publicación ha sido configurada como abierta al público.

5. Dentro de las consideraciones que tuvimos para homologar el muro de Facebook a los muros callejeros y al cuento Graffiti de Cortázar fue la dimensión política. Recordamos la situación de Nicolás Castro, un joven estudiante que en el año 2009 amenazó de muerte, a través de un grupo creado en Facebook, a uno de los hijos, del entonces presidente de Colombia, Álvaro Uribe⁴, fue arrestado y judicializado (Actualmente un juez lo declaró inocente). Igualmente recordamos la represión de la extrema derecha en Bogotá a los graffiteros y, en contrapartida, el apoyo de la política de la Bogotá humana del Alcalde Petro a los graffiteros y, así mismo, la importancia de las redes sociales para presentar fotos y videos de los graffiti borrados y de los graffiti repintados, en el juego represión vs libertad de expresión. También recordamos el caso del asesinato del joven grafitero que se firmaba como Tripido. Estas consideraciones nos permiten ver que la represión no sólo entra en acción en el concreto muro de ladrillo sino también en el muro de luz, en el pixelado muro de Facebook.

⁴ Redacción Justicia. (3 de diciembre de 2009) "Detenido por amenazas en Facebook contra hijo de Uribe aseguró que fue una broma". El Tiempo. Archivo.
<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6735011>

6. Las posibilidades narrativas del mensaje interno, “inbox”, o cajas de diálogo (chat), las tuvimos en cuenta en su potencialidad para desarrollar relación entre alguien que pregunta y otro que, al responder, cuenta una historia. Es, entonces, en el “inbox” donde nuestra narración se despliega.
7. La historia narrada se apoya en dos soportes, el narrativo (palabra escrita) y todas las otras opciones de la consulta en la plataforma Web (periódicos, música, textos académicos, fotos, películas, etc.) Estos como anclaje referencial que fluctúa entre lo serio o lúdico.

La idea de usar una red social ampliamente conocida como Facebook ofreció una fuente de considerable ayuda con relación a la idea principal de reinterpretación del cuento *Graffiti* en lo que concierne a la variadísima caja de herramientas a las que recurre el lenguaje fílmico (así no sea *Elmuro*, estrictamente hablando, un filme):

El lenguaje fílmico no sólo opera con códigos culturales extra cinematográficos, sino que también tienen cabida en él códigos tomados de otras artes: visuales (gestos, por ejemplo); sonoros (tanto auditivos como musicales), códigos del lenguaje (acentos, tonos de voz). A esto hay que añadir el montaje como código singularmente cinematográfico que contiene, en potencia, un fuerte poder metafórico. (Frago, 05, p. 10)

Esto nos dice Frago sobre las diferentes disciplinas, o artes, de las que puede valerse el lenguaje fílmico para ampliar sus códigos, o campo de significado. También hace mención de la acción del montaje, donde evidentemente se toman

decisiones que pueden aportar en la reinterpretación, o un nuevo significado de la obra precursora. Así fue entonces que este cortometraje que hemos llamado “*ElMuro*” en la parte del montaje, recursos de sonidos onomatopéyicos, como el sonido de la lluvia, por medio de una página web, canciones que considerábamos enriquecían el texto narrativo que sucedía en el diálogo del chat de Facebook, o los mensajes de estado, o comentarios en esta red social, fueron aportados como elementos que buscaban apoyar ese texto base que contaba la historia.

La interacción y el encuentro, entre diferentes vectores ficcionales, en el texto audiovisual, en el caso específico del cortometraje de *ElMuro*, al fin, aportan un encuentro de cortesía, donde el lenguaje de la imagen potencia su significación.

2. ELMURO DE GRAFFITI: UNA ESCALETA Y LAS TRES HISTORIAS DE ELMURO.

Para realizar el análisis de Elmuro procederemos a hacer una segmentación de la historia a la manera de una escaleta, entendiendo como tal la definición de Escalonilla (2010) “La Escaleta o *Step Outline* es en cinematografía una lista de las escenas que componen la historia. Cada elemento de la lista consta de una o varias frases que describen de una manera muy puntual el contenido específico de cada escena”. (p. 139).

Sin embargo, una precisión se impone habida cuenta del género en el que incursionamos con el presente trabajo: la escena o secuencia se compone de varias tomas (que en este trabajo equivalen a pantallazos⁵), la descripción de los contenidos de cada “toma” o pantallazo se hará tomando como eje tres tipos de acciones que constituyen la totalidad de esta historia.

Los tres niveles de historia son los siguientes:

⁵ Una captura de pantalla o pantallazo es una imagen tomada por una computadora o un teléfono inteligente para capturar los elementos vistos en la pantalla del monitor u otro dispositivo de salida visual. Generalmente es una imagen digital tomada por el sistema operativo o aplicaciones siendo ejecutadas en la computadora o teléfono. Las capturas de pantalla se suelen usar para ilustrar y explicar un programa, un problema particular que un usuario pueda tener o de manera más general, cuando la salida de la pantalla se debe mostrar a otros o ser archivada. “Captura de pantalla. (s. f). En *Wikipedia*. Recuperado 15 de Marzo de 2016 de: https://es.wikipedia.org/wiki/Captura_de_pantalla

1. **Historia del internauta** se trata de las acciones realizadas por un internauta desde el momento en que entra en la Web⁶ hasta cuando, después de navegar, apaga el computador. En este recorrido el personaje, centrándose en la red social Facebook como punto de pivote, visita diferentes sitios web. Esta historia corresponde a las acciones del internauta, a órdenes en el computador, es decir, los “clic”⁷. De manera que cada acción del personaje, cada clic, hace parte de un conjunto de acciones que, para evitar la incesante repetición, definiremos por la meta buscada (¿Cuántos clic son necesarios para poner una canción de Youtube⁸?, ¿Cuántos son necesarios para buscar, seleccionar y enviar una foto por el

⁶ “En informática, la World Wide Web (WWW) o red informática mundial es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces.

La Web se desarrolló entre marzo de 1989 y diciembre de 1990.^{2 3} por el inglés Tim Berners-Lee con la ayuda del belga Robert Cailliau mientras trabajaban en el CERN en Ginebra, Suiza, y publicado en 1992. Desde entonces, Berners-Lee ha jugado un papel activo guiando el desarrollo de estándares Web (como los lenguajes de marcado con los que se crean las páginas web), y en los últimos años ha abogado por su visión de una Web semántica”. “World Wide Web. (s. f). En *Wikipedia*. Recuperado 17 de junio 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

⁷ En informática, el clic es la acción de pulsar cualquier botón o tecla del dispositivo apuntador (mouse, touchpad o trackball) de la computadora. Como resultado de esta operación, el sistema aplica algún proceso o función al objeto señalado por el cursor o puntero en el momento de realizarla. Se suelen utilizar las palabras “hacer clic”, “dar clic”, “clicar” o “clickear” para referirse a la acción u operación. “Clic (informática) (s. f). En *Wikipedia*. Recuperado 27 de feb 2016 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Clic_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Clic_(inform%C3%A1tica))

⁸ YouTube (pronunciación AFI [ˈjuːtjuːb]) es un sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs. A pesar de las reglas de YouTube contra subir vídeos con todos los derechos reservados, este material existe en abundancia. “YouTube. (s. f) En *Wikipedia*. Recuperado 27 de may 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/YouTube>

chat⁹? ¿Cuántos para ver un muro ajeno?). Esta historia es la del personaje que hace uso de todos los recursos expresivos de la web.

2. **Historia del grafitero** se trata de las acciones que el internauta, en tanto que grafitero, realiza en la red social Facebook en función de la búsqueda de una mujer llamada Lucía, también grafitera. Esta historia ocurre en Facebook¹⁰ como dispositivo de comunicación.

Las acciones en este nivel de la historia están conformadas, en términos de Barthes (1966), por funciones cardinales (aquellas que hacen avanzar la historia) y funciones de catálisis (aquellas que aportan indicios e informantes).

El eje central está constituido por la búsqueda de una grafitera llamada Lucía. En torno a esta historia aparecen imágenes, canciones, diálogos en el chat, artículos de prensa digital que constituyen las catálisis.

⁹ El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla. Es uno de los métodos de comunicación digital surgido con las nuevas tecnologías. Designa una conversación escrita realizada de manera instantánea mediante el uso de un software entre dos o más personas conectadas a la red, generalmente Internet ,ya sea a través de los llamados chats públicos (si cualquier persona puede entrar), o privados (cuando la entrada está sujeta a autorización). "Chat. (s. f) En *Wikipedia*. Recuperado 6 de junio 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Chat>

¹⁰ Facebook (pronunciación AFI: [feɪsbʊk]) (NASDAQ: FB) es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard. Su propósito era diseñar un espacio en el que los alumnos de dicha universidad pudieran intercambiar una comunicación fluida y compartir contenido de forma sencilla a través de Internet. Fue tan innovador su proyecto que con el tiempo se extendió hasta estar disponible para cualquier usuario de la red. "Facebook. (s. f) En *Wikipedia*. Recuperado 18 de jun 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>

3. Historia transtextual. La historia del internauta que busca a la grafitera a través de la red social Facebook, tiene como trasfondo transtextual el cuento de Julio Cortázar Graffiti. Éste es el hipertexto respecto a Elmuro, que es el hipotexto. (Genette, 1989)

Las acciones que ocurren en *Elmuro* pretenden ser un eco interpretativo de la historia contada en Graffiti de Julio Cortázar, adaptada aquí a otros modos de represión, en otro espacio (Colombia), en otro tiempo y utilizando las potencialidades de la comunicación en la era digital y más particularmente de la plataforma de la red Facebook.

La descripción de las acciones anteriores - en los tres niveles de la historia antes aludidos - irá acompañada de reflexiones referentes a nuestras intenciones autoriales. Es decir, trataremos de responder a preguntas del tipo: ¿cuál es el significado de la elección de un nombre para un personaje, qué significa una acción del personaje de *Elmuro* en relación con *Graffiti*, qué pretendíamos significar con la presentación de tal imagen o de tal o canción? Al respecto, cabe precisar que la interpretación autorial no es más que una interpretación de un lector de su propia obra, de intenciones que no sabemos si se logran plenamente.

Finalmente, incluimos un componente de reflexión didáctico, que corresponde a la explicitación del glosario del tecnolecto de Facebook, en la medida en que este dramatizado es una exploración de las posibilidades de creación ficcional que ofrece la mencionada red social.

PANTALLAZO 1: En un computador un internauta¹¹ entra a la web.

Como inicio en el video tenemos el nombre del cortometraje: *Elmuro*. Paso a paso, como si fuera un grafiti escrito en una pared, y con el sonido de un aerosol como fondo, se acompaña la escritura del título del dramatizado.

Con el título “*El Muro*” escrito bajo la forma de expresión característica del graffiti pretendemos establecer un nexo transtextual entre este dramatizado y el cuento titulado *Graffiti*.

Genette (1989), utiliza el concepto de transtextualidad para definir la trascendencia textual del texto. Transtextualidad es todo aquello que se relaciona, de manera manifiesta o secreta, a un texto con otros. Reconoce cinco tipos de transtextualidad: paratextualidad, metatextualidad, architextualidad, hipertextualidad e intertextualidad. (pp. 10-15)

Después del título escrito con spray, el espectador entra en el grado cero del mundo ficcional en el sentido de que ver la pantalla del ordenador no significa que ya esté navegando en la Web, que es allí donde se realiza la comunicación con el exterior. Estar ante el escritorio, no conectados a internet, es lo que consideramos el punto cero. Es así que la primera imagen que se muestra es la del escritorio del

¹¹ Internauta es un neologismo resultante de la combinación de los términos Internet y del griego ναύτης (nautes, navegante), utilizado normalmente para describir a los usuarios habituales de Internet o red. Un internauta es todo aquel que navega constantemente en la red. “Internauta, (s. f). En *Wikipedia*. Recuperado 31 may 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Internauta>

ordenador que tiene como fondo una imagen que remite al mundo ficcional de la serie *Games of Thrones*¹².

Acto seguido se registra una secuencia de imágenes que se despliegan a medida que el internauta hace clic en varias páginas:

- Abre el navegador;
- Dentro del navegador, abre el navegador (Chrome);
- Dentro del navegador, abre la página de la red social Facebook.
- Dentro del buscador abre, también, la página de videos musicales online: YouTube.

PANTALLAZO 2: El internauta, en el motor de búsqueda de Google escribe el nombre de la red social Facebook, la activa; luego, abre otra pestaña¹³ para el canal de música online YouTube.

¹² Juego de tronos (Game of Thrones en inglés) es una serie de televisión estadounidense de fantasía medieval, drama y aventuras creada por David Benioff y D. B. Weiss para la cadena HBO. Está basada en la serie de novelas Canción de hielo y fuego, del escritor George R. R. Martin y su trama se centra en las violentas luchas dinásticas entre varias familias nobles por el control del Trono de Hierro del continente de Poniente. Juego de tronos. (s. f) En Wikipedia. Recuperado 6 de may 2016 de [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_tronos_\(serie_de_televisión\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_tronos_(serie_de_televisión))

¹³Una pestaña, 'solapa' o ' lengüeta' es un elemento de la interfaz de un programa que permite cambiar rápidamente lo que se está viendo sin cambiar de ventana que se usa en un programa o menú. Desempeñar una tarea a través de pestañas permite cargar varios elementos separados dentro de una misma ventana y así es posible alternar entre ellos con una mayor comodidad. Con las pestañas, además, es posible evitar tener multitud de ventanas abiertas en el escritorio, facilitando el uso del ordenador al usuario para trabajar en distintos aspectos de un mismo programa. "Pestaña (informática) (s.f.) En Wikipedia. Recuperado 16 de may 2016 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Pesta%C3%B1a_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pesta%C3%B1a_(inform%C3%A1tica))

Dentro del navegador de Google Chrome se despliegan pestañas que indican páginas; son mundos con infinitas posibilidades de relaciones o de informaciones. El internauta deja abiertas dos: la de la red social Facebook y la del canal de música online YouTube.

- **Nivel 1 de la historia, el internauta:** la canción que selecciona es The Wall de Pink Floyd. La deja sonando para él (es decir, no es un contenido puesto en Facebook).
- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** Con la canción The Wall, buscamos connotar, por una parte, la búsqueda de alguien, y por otra parte, con el nombre del álbum, ElMuro, buscamos establecer una red de significación entre nuestro dramatizado y con el concepto de muro¹⁴ en Facebook.

El muro es el elemento central sobre el que se relacionan los usuarios de Facebook. De esta manera nuestros amigos podrán dejar mensajes en el muro para que los veamos. De la misma forma, nosotros podremos dejar

¹⁴ Muro: el muro (wall en inglés) es un espacio en cada perfil de usuario que permite que los amigos escriban mensajes para que el usuario los vea. Solo es visible para usuarios registrados. Permite ingresar imágenes y poner cualquier tipo de logotipos en tu publicación. Una mejora llamada supermuro permite incrustar animaciones flash, etc. En noviembre de 2011, Facebook comenzó a implementar un sustituto del muro, el cual llevará por nombre Biografía. "Muro. (s. f) En *Wikipedia*. Recuperado 18 jun 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>

mensajes en el muro de nuestros amigos. Aparte de poner texto, en el muro podremos incrustar enlaces, vídeos, fotos, música. Esta actualización, o parche,¹⁵ fue realizada por Mark Zuckerberg. De muro, el concepto pasó a biografía, en la red social de Facebook¹⁶.

A la hora de escribir en muros de Facebook, se debe tener en cuenta que solo se podrá hacer sobre los que se tienen como “amigos”, o contactos de Facebook. Cuando alguien te escribe en tu muro, o viceversa, se puede empezar a mantener una conversación. Es lo que se conoce como “Muro a Muro”. Cuando alguien te escribe en tu muro, verás que se establece un

¹⁵ En informática, un parche consta de cambios que se aplican a un programa, para corregir errores, agregarle funcionalidad, actualizarlo, etc. Si bien los parches suelen ser desarrollados por programadores ajenos a los autores iniciales del proyecto, esto no siempre es así. Un parche puede ser aplicado tanto a un binario ejecutable como al código fuente de cualquier tipo de programa, incluso, un sistema operativo o una aplicación para dispositivos móviles. “Parche (informática). (s. f) En Wikipedia. Recuperado 11 abril 2016 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Parche_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Parche_(inform%C3%A1tica))

¹⁶ En noviembre de 2011, Mark Zuckerberg anunció una nueva presentación para Facebook, se trata de la Biografía (Timeline Línea del tiempo en inglés), que reemplazará al Muro. Se publicó en diciembre del mismo año, y tiene como objetivo agilizar y optimizar el paseo de los usuarios por los perfiles de todos los contactos. Contiene algunas mejoras, como por ejemplo, fecha exacta de publicaciones, actualizaciones de estado, comentarios, etc., y brinda la posibilidad de llegar a ellas casi de inmediato, así tengan mucho tiempo. Permite agregar una foto de portada adicional en la parte superior del perfil de la persona (cabe mencionar que esta es visible para todo el mundo, y no existe la posibilidad de cambiar la privacidad), mantiene ordenadas y organizadas las actividades de la persona: Lista de amigos, Me gusta en las páginas seleccionadas por el usuario, información personal, suscripciones, etc; también es posible agregar eventos que pasaron antes que el usuario se registrara en Facebook. “Facebook. (s. f) En Wikipedia. Recuperado 18 de jun 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>

enlace donde se podrá ver la actividad que realizas en tu perfil de Facebook relacionada con ese contacto, o “amigo”.

Si eres una persona con mucha actividad en tu muro, es decir, con publicaciones recurrentes, Facebook te permite la posibilidad de filtrar los contenidos de tu muro, es decir, el nivel de privacidad. Algunas opciones son: solo tú, tus amigos, todos.

En cuanto a la privacidad de tu muro puedes aplicar una serie de limitaciones, dependiendo de tu privacidad, puedes limitar a que tus entradas en el muro sean vistas por todos, por tu red o por tus amigos. Por último, si alguien escribe algo en tu muro que no te gusta, siempre tienes la posibilidad de *eliminarlo*. Un enlace con el texto “*eliminar*” aparecerá al lado de la entrada.

- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** En la página de música y videos el internauta busca la canción “*Is there anybody out there?*” de la banda de rock Pink Floyd¹⁷. Hace clic en el ícono del álbum The Wall, y la canción se activa como fondo musical.

¹⁷ Pink Floyd es una banda de rock británica, considerada un icono cultural del rock del siglo xx y una de las bandas más influyentes en la historia de la música, que obtuvo gran popularidad gracias a su música psicodélica que evolucionó hacia el rock progresivo con el paso del tiempo. Es conocido por sus canciones de contenido filosófico, la experimentación sónica, las innovadoras portadas de sus discos y sus elaborados espectáculos en vivo. Es considerada una de las bandas más importantes e influyentes de la historia de la música rock con más de 300 millones de álbumes

Las funciones narrativas de estas acciones del internauta, según nuestra intencionalidad, buscan establecer nexos transtextuales con el álbum *The Wall* de la banda de rock progresivo Pink Floyd y el nombre de este dramatizado; igualmente, con el nombre de la canción. Buscamos un nexo temático en tanto que en el dramatizado nuestro se trata de la búsqueda de alguien.

La canción tiene como función acompañar la actividad del internauta mientras navega y busca por medio de su Facebook a uno de sus contactos. *Is there anybody out there? ¿Hay alguien allá afuera?* es la pregunta que propone la canción, como estribillo y coro.

La idea es dramatizar la actividad del internauta, pero además, y en estos términos, teniendo en cuenta la actividad clandestina del grafiti, hacer una crítica de lo que esta manifestación artística ha sido en un país como Colombia; la búsqueda y la zozobra, sentimiento y actuar que expresa y realiza el internauta en su búsqueda, y del otro lado, acción y sentimiento de las personas que en nuestro país sufren el flagelo de tener a un ser querido desaparecido.

PANTALLAZO 3: El internauta entra a su perfil de Facebook (En este momento el espectador se da cuenta de que el internauta se llama Horacio Oliveira).

vendidos en todo el mundo,4 5 74.5 de ellos solamente en los Estados Unidos. "Pink Floyd. (s. f). En Wikipedia. Recuperado 27 jun 2016 de http://es.wikipedia.org/wiki/Pink_Floyd)

- **Nivel 1 de la historia, el internauta:** El espectador del dramatizado, si está informado sobre los códigos de identificación de la red social de Facebook, se da cuenta que cuando el personaje (el internauta) abre su muro, aparece su nombre de usuario: Horacio Oliveira Romero. En Facebook estos nombres pueden ser ciertos o pseudónimos; no hay ningún garante de honestidad en estas identidades virtuales.

El nombre del internauta es Horacio Oliveira Romero. Esto como un guiño intertextual (Genette, 89, p.11) a la novela de Julio Cortázar: Rayuela. Horacio Oliveira es el personaje principal de esta obra. El apellido Romero lo tomamos de un personaje, también de Rayuela, Perico Romero, personaje que se caracteriza por su enorme acervo intelectual entre los integrantes del grupo de intelectuales llamado el Club de la Serpiente.

Una vez Horacio entra a su muro de Facebook, la cámara, o imagen, hace un zoom sobre la frase que tiene como estado de Facebook:

Tantas cosas que empiezan y acaso acaban como un juego.

La frase pertenece al primer reglón del cuento de Graffiti de Julio Cortázar. Además no está citada entre comillas. Esto se hace adrede con el fin de mostrar que el internauta no cita palabras ajenas sino que se asume como autor de la obra

porque la está construyendo a través del método narrativo en su navegación por medio de la Web y Facebook.

PANTALLAZO 4¹⁸: Horacio busca a alguien en el Facebook.

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Horacio lleva el cursor a la parte superior izquierda de la página, hace clic, y, por medio del motor de búsqueda de contactos de la red social Facebook, busca a alguien con el nombre de Lucía Mag Rocamadour. Con este nombre identificamos al segundo personaje protagonista de esta historia.

- **Nivel 3, transtextual:** Con el nombre de este personaje, en términos de la transtextualidad, pretendemos hacer otro guiño con la novela Rayuela de Julio Cortázar. Ya habíamos nombrado uno, Horacio; ahora agregamos a Lucía Mag Rocamadour. Este nombre remite al personaje que, en Rayuela, es llamado “Lucía” y también la “Maga”. El apellido “Rocamadour” se lo atribuimos al personaje porque ésta tiene un hijo llamado “bebé Rocamadour”; aunque el nombre designa una región de Francia y la marca de un queso, lo usamos como si fuera el apellido de su madre soltera, Lucía.

¹⁸ Es justo aclarar, en este nivel, que las imágenes de los pantallazos, por intención de economizar espacio en el texto, se dejaron, para acceder a ellos, en el CD adjunto del cortometraje *ELMURO*.

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Una vez localizado el nombre del contacto¹⁹, este permite que Horacio entre al muro del perfil de Facebook de Lucía. Una vez se abre el muro, Horacio observa una imagen que él mismo le ha publicado en su muro de Facebook. La imagen es un grafiti donde una mano con un micrófono, que a la vez tiene un logo como de noticiero de televisión, interpela a dos manchas de pintura en una pared, entrevistándolas. De esta manera se propone una lectura crítica frente a la actividad de los medios hegemónicos, que promueven la tergiversación o el sesgo en las noticias que informan por medio de sus noticieros.

PANTALLAZO 5: Torito, un amigo de Horacio, lo interpela por el chat o inbox²⁰ de Facebook, preguntándole por Lucía. Horacio le responde que desconoce su paradero.

Otro de los recursos que aparece en el muro es el de los grupos a los que ha adherido el cibernatuta. La siguiente acción de Horacio es ingresar al grupo de

¹⁹ Una lista de contactos es una colección de nombres de la pantalla en una mensajería instantánea o el correo electrónico del programa o juego en línea o, más habitualmente, en el teléfono móvil. Tiene varios nombres de marcas registradas y de propiedad en diferentes contextos. La lista de contactos es sólo una lista: en general, una ventana que tiene una lista de nombres reales que representan a otras personas. Al hacer doble clic en cualquier nombre, se abrirá una sesión de mensajería instantánea y le permitirá hablar con esa persona. Por lo general, si alguien aparece en una lista de contactos, el nombre de usuario aparecerá en la suya. Lista de contactos. (s. f) En *Wikipedia*. Recuperado 22 de feb 2016 de http://es.wikipedia.org/wiki/Lista_de_contactos

²⁰ “¿Qué es InBox? El Inbox es la bandeja de entrada. Puede hacer referencia a un correo electrónico o inclusive a la cuenta de Facebook, el Inbox es donde veremos los nuevos mensajes y normalmente allí se encuentra la interfaz diseñada para responder a los e-mails y mensajes de chat de los diferentes servicios”. “InBox. (s. f) En *Wikipedia*. Recuperado 14 de mar 2016 de <http://www.guioteca.com/tecnologia/que-es-inbox-el-origen-de-un-termino-necesario-y-como-usarlo/>

Facebook llamado “Graffiti”. Una vez Horacio entra al grupo de Graffiti, observa algunos artículos y fotos que han sido posteados en el muro del grupo por algunos miembros del mismo. De repente es interpelado, en conversación “Inbox”, o “chat” por Torito, quién le pregunta por el paradero de Lucía.

- **Nivel 2 de la historia, grafitero:** Torito cumple la función narrativa de generar una inquietud sobre la suerte de Lucía. Torito es alguien que hace parte del grupo de Graffiti de Facebook, y su pregunta es la que genera el suspenso (¿qué pasó con Lucía?) y moviliza a Horacio a la acción.
- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** Torito interpreta y destaca el lenguaje popular (El lunfardo²¹ en el texto cortazariano) un lenguaje, que en analogía, es similar al que se utiliza en Facebook: un lenguaje poco cuidado tanto en sus expresiones como en su ortografía. Torito, el boxeador, sería aquí alguien que trata la lengua a los puños, por no decir, a las patadas.
- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Una vez abierto el muro que corresponde al grupo de Facebook, Graffiti, Horacio mira las publicaciones, que básicamente son imágenes. Una de ellas es la de un policía golpeando a un pintor que acaba de pintar una escena en su óleo que esta sobre su

²¹ “El lunfardo es una jerga originada y desarrollada en la ciudad de Buenos Aires, capital de la República Argentina, y su conurbano;1 2 también otras ciudades cercanas como Rosario (en la provincia de Santa Fe) y Montevideo (Uruguay) contribuyeron desde el principio a su desarrollo”. “Lunfardo. (s. f) En Wikipedia. Recuperado 14 de jun 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Lunfardo>

caballete donde un policía golpea a una persona. Situación que ocurre también al pintor: un policía lo está golpeando de forma similar a su pintura.

Horacio desplaza el cursor del “mouse” para dar me gusta a la imagen. Sigue observando las imágenes del grupo, encuentra una publicación de una noticia que se titula: “Grafitti antimundial, una manera de protestar en Brasil”. Desplaza de nuevo el cursor del “mouse” y da me gusta a la publicación.

- **Nivel 2 de la historia, grafitero:** Esas imágenes evocan el universo del graffiti, de los actos de violencia sufridos por parte de la fuerza pública que hacen del graffiti un acto clandestino, subversivo, así el graffiti tenga una finalidad artística. El carácter represivo, desde lo simbólico y literal; simbólico cuando se discrimina, o etiqueta, como delincuente o asocial, a una persona por el hecho de ejercer un arte urbano, y literal por los atropellos y asesinatos que han ocurrido por este tipo de expresiones en nuestro país y en el mundo.

El contraste de la imagen del pintor, y la publicación de la noticia sobre los grafitis como manifestación crítica sobre la copa mundial de fútbol de Brasil, en la página del grupo de Grafiti en Facebook, permiten inferir que ante la manifestación del arte del grafiti hay una fuerte represión por parte de los organismos de control del estado.

PANTALLAZO 6: Horacio entra al perfil de Lucía en Facebook y publica una imagen en el muro.

- **Nivel 2 de la historia, grafitero:** Horacio habla con Torito sobre el paradero de Lucía. Horacio la ha estado buscando hace ya algunos días. Esta es la razón por la que va a publicar en el muro de Lucía la imagen del grafiti del micrófono interpelando a las dos manchas de pintura en la pared. Horacio copia la imagen y luego la pega para enseñárselas a Torito.

Nivel 1 de la historia, internauta: La Web Scraping²² es un proceso informático que permite al internauta, entre otras funciones, simular la navegación de un humano en la web automatizando tareas, como por ejemplo, la de copiar y pegar una imagen de un lugar, en este caso, del muro del perfil de Lucía, a la ventana de conversación en chat con Torito.

- **Nivel 2 de la historia: grafitero:** Horacio y Torito establecen un diálogo jocoso, con errores ortográficos premeditados. Con esto se busca dar verosimilitud a la situación narrativa común que sucede al chatear por

²² Web scraping es el proceso de recopilar información de forma automática de la Web. Es un campo con desarrollos activos, compartiendo un propósito en común con la visión de la Web semántica. Utiliza soluciones prácticas basadas en tecnologías existentes que son comúnmente ad hoc. Existen distintos niveles de automatización que las existentes tecnologías de Web Scraping pueden brindar: «Copiar y pegar» humano: algunas veces incluso las mejores técnicas de web scraping no pueden reemplazar la examinación manual de un humano, y a veces esta puede ser la única vía de solución cuando el sitio que tenemos en mente pone ciertas barreras para prevenir que se creen softwares para realizar tareas automáticas en este. "Web Scraping, (s. f.) En *Wikipedia*. 10 de may 2016. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Web_scraping

medio de la red social de Facebook. Torito le dice a Horacio que averiguará por el paradero de Lucía. Termina la conversación.

He aquí la transcripción completa de la conversación entre Horacio y Torito:

- Torito: ¿Parce, todavía nada?
- Horacio: ¿Ayer le puse una imagen y ella no le ha dado ni like?
- Torito: ¿Bueno y qué clase de imagen es qué era?
- Horacio: ¿Nada del otro mundo, “pilala”?²³
- **Nivel 1-2 de la historia, internauta- grafitero:** En este momento Horacio se dirige a la barra de búsqueda de Facebook, escribe el nombre de Lucia Mag Rocamadour. Se dirige al muro de Lucía. Allí está la imagen que le ha publicado en su muro de perfil: un par de manchas de pintura con un micrófono sostenido por una mano, que se encuentra entre las dos manchas de pintura, dando la idea de que dichas imágenes son entrevistadas. Copia la dirección de la imagen, y se dirige a la ventana de chat que tiene con Torito. Pega la dirección de la imagen y se la envía a Torito.
- Torito: - Qué raro porque tengo entendido que a ella le gusta Baknsy.

²³ Los errores ortográficos en el diálogo de chat entre el personaje de Horacio y Gregorovius son premeditados. Buscan mostrar la sintaxis, o digamos “lenguaje inmediato”: abreviaciones, faltas ortográficas, que es usual entre los internautas de esta red. Un lenguaje a puñetazos, como el nombre de Torito, y que es un intertexto con el cuento de Cortázar que tiene ese nombre, y el cual se trata de la historia de un boxeador.

- Horacio: "Ps" no es Banksy.

-Torito: Pero tiene el mismo estilo.

Aquí Horacio deletrea la imagen icónica, o emoticón²⁴, de una cara de aburrimiento ante el comentario de Torito por medio de caracteres de guiones: -_- seguido de unos puntos suspensivos, pero se arrepiente y no lo envía. Sigue en el diálogo Torito.

- Torito: ¿Ve parece, pero cuando fue la última vez que la viste?

-Horacio: En el evento, desde ese día. Llegamos juntos pero luego cada uno se ocupó de su muro. Cuando fui a buscarla ya no estaba...lo peor es que su pinta estaba a medio hacer.

- Torito: Jum :S qué mierda. Déjame yo le pregunto a otros parceros que también estuvieron ahí, de pronto sepan algo.

-Horacio: Sí, eso, dale...

- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** Horacio y Torito Gregorovius comparten en la novela de Rayuela su gusto por la Maga. Lucía es el nombre de la Maga en la novela Rayuela. De esta manera, y en el anterior diálogo de chat de Facebook, buscamos establecer una conexión con esa

²⁴ Emoticono es un neologismo que proviene de emoción e icono. El plural es emoticonos. En algunos países y comunidades de internet se denominan emoticones (latinización de la palabra en inglés emoticon), emoticón, iconos gestuales o caretos. "Emoticono. (s. f) En Wikipedia. Recuperado 24 de jun 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono>

idea. Horacio, que es un grafitero, pregunta a Torito Gregorovius, que por la conversación podemos inferir que también es grafitero, por el paradero de Lucía. Hay una inferencia de ideas sobre el paradero de ella, pero al fin podemos observar que Horacio juzga como de aburridas algunas de las respuestas de Torito. Ese aburrimiento es el que pretendimos usar como marca narrativa para mostrar algún gesto de rivalidad entre estos dos personajes. Sin embargo, cabe anotar, que en la novela *Rayuela* el personaje de Gregorovius se llama Ossip.

PANTALLAZO 7: Horacio se dirige a buscar una canción en la página de música “online” YouTube: “Ay Carmela” del cantautor español Joaquín Sabina.

- **Nivel 1 y 2 de la historia, internauta- grafitero:** Horacio se dirige al perfil de Facebook de Lucía. Ingresa a sus fotos, que son grafitis realizados por ella, y comienza a observarlos mientras suena la canción “*Ay Carmela*” de fondo.
- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** En términos de los significados, *Carmela* es una canción que el cantautor Joaquín Sabina escribe para su hija Carmela. En esta canción, en tono de nostalgia, el yo poético habla en primera persona a un personaje que es su hija a quien le aconseja y declara que necesita de ella, pero que ella no debería necesitar mucho de él, y por eso mejor que siga su camino.

Ay Carmela.

(Joaquín Sabina)

Ay Carmela, me duelen tus ojos

sembrando rastros

canela en la nieve.

Como dos carabelas,

tan pintas, tan niñas, tan leves.

Minifalda

con bici a la espalda

y nariz indiscreta,

poco más que decir.

Urge sobrevivir

te mereces un novio poeta

No me pidas que muera por ti

lo que queda de mí

se subasta a la mejor postora

como un parco motín

en el barco ruin de la aurora.

No me obligues a hacerte la ola

sigue sola tu camino

al fin y al cabo ni sé ni sabo

cuánto nos cobra el destino.

En los bares del foro
rompías el guión
de una peli con final feliz.
No había rubia en el coro
más loro ni más Norma Jean.
Y después de la feria y el cole,
la histeria y el miedo;
si te da por contar
hombros donde llorar
va a sobrarte una mano y seis dedos.
No me canso de hablarte
aunque pronto mi voz
suene a grano de arroz repetido
y desampararte es jugar
a los fuegos de azar del olvido.
Nada amanece, todo envejece,
plancha tu velo de tul.
Tal vez mañana a tu ventana
llamé otro príncipe azul.
Y no sé de qué modo
dejar de adorarte sin duelo
entre nunca y quién sabe.
Cuando quemes tus naves

no me pierdas las llaves del cielo.

- **Nivel 1, 2 y 3 de la historia: internauta- grafitero- transtextual:** Con esta canción, Ay Carmela, Horacio acompaña el clic que va realizando en cada uno de las fotos que Lucía tiene en su perfil de Facebook. Son imágenes de grafitis realizados por ella. En ellas vemos muchos autoretratos, que van desde la idea de ser autoretratos tristes, y otros alegres. La canción, como podemos observar en su letra, es la canción de un padre a su hija que le dice que debe ser independiente, y no depender tanto de su padre que aun así la ama y que desea estar ahí para ella. Horacio entonces, con el ritmo nostálgico de esta canción, observa las imágenes de Lucía, como evocando ese recuerdo de ese ser amado y que está ausente.

PANTALLAZO 8: Horacio es interpelado²⁵, a través de una ventana de chat de Facebook, por su amigo Torito.

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Torito le escribe a Horacio para hacerle saber que nadie de su círculo de amigos da razón sobre el paradero de Lucía. Horacio desplaza el cursor del “mouse” y le responde con tres puntos suspensivos.

²⁵ Cuando un internauta está conectado escucha un sonido que le indica que ha recibido un mensaje.

- **Nivel 2 de la historia, grafitero:** En esto vemos que el efecto de misterio, de estado clandestino entre el diálogo de Horacio y Torito por el paradero de Lucía, es un estado predominante entre los artistas que practican este arte. Como se sabe, la manifestación del grafiti en los muros es antes que nada un acto de subversión, oculto. Las paredes cuando son objetos de intervenciones con dibujos, mensajes, etc, a través de pinturas o aerosoles, casi siempre son objeto de reprobación y mal estar en las autoridades. La razón, podríamos decir, estriba en que se desconoce la autoría de las pinturas, o que dichas manifestaciones no encajan en la arquitectura del espacio en que son mostradas, o en la ideología de los espectadores. Casi podríamos afirmar, en este sentido, que el grafiti es una posibilidad de algunos artistas de ser contestarios, inconformes y críticos frente a una ideología, con la posibilidad de no ser objetos inmediatos, o directos, de actos de represión por su manera de expresión.

- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** Siguiendo, y en el diálogo con Torito, Horacio se entera por medio de éste que al final del evento, que era un encuentro de grafiteros, hubo disturbios con la policía. Horacio le manifiesta su preocupación por el bienestar de Lucía, y lo justifica con la noticia del caso del grafitero “Trípido”²⁶ en Bogotá.

²⁶ Diego Felipe Becerra, (1994-2011) más conocido como Trípido, fue asesinado por un patrullero de la policía de Bogotá. En primeras versiones el uniformado dijo hacerlo en ejercicio de su trabajo al calificar a Trípido como delincuente. Investigaciones más exhaustivas mostraron que el joven Trípido no era un delincuente y que sólo fue sorprendido pintando una de las paredes de la ciudad de Bogotá, exactamente en la avenida Boyacá con calle 116. En las investigaciones se pudo

PANTALLAZO 9: Horacio desplaza el cursor del mouse para desplegar una nueva pestaña en el navegador y buscar el canal de música online YouTube.

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Horacio ingresa a la página de música YouTube y escribe en la barra de búsqueda del canal: “Limbo” de Ludovico Einaudi.

- **Nivel 3 de la historia: transtextual:** Limbo es una canción instrumental. El tono de la canción es nostálgico, como lo propone el momento de la historia: es como un limbo, como el nombre de la canción, un estado de hibernación, de no-estado. Como una pausa musical que anticipa lo que viene a continuación. Es una canción que funciona como banda sonora al estado emocional de Horacio por la desaparición de Lucía.

PANTALLAZO 10: Horacio se entera, por las indicaciones de posicionamiento que da el Facebook, que Lucía cambió de ciudad, ahora su lugar de residencia es

probar que la escena del crimen fue alterada y que muchos testigos eran falsos. “Antonio Sánchez. J. (22 de agosto 2011) Vicepresidente, al frente de investigación del asesinato del grafitero. *El Tiempo*. Archivo. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-10201584>

Bogotá. Ingresa al Facebook del papá de Lucía y ve que su lugar de residencia también es Bogotá.

- **Nivel 1 y 2 de la historia, internauta y grafitero:** Horacio, y con el fondo musical de la canción de Ludovico, desplaza el cursor del “mouse” para escribir en el buscador el nombre de Grafiti, el grupo de Facebook. Desplaza la barra lateral de la página hasta observar que no hay publicaciones recientes. Desplaza de nuevo el cursor y escribe en la barra del buscador de Facebook el nombre de Lucía. Ingresa a su perfil, y la vista de la imagen hace un zoom sobre el lugar de residencia de Lucía, ahora es Bogotá. Horacio escribe apresurado en el motor de búsqueda de Facebook un nombre: Ernesto Videla.
- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** Con el nombre del padre de Lucía, Ernesto Videla, queremos significar la dictadura. Jorge Rafael Videla²⁷ fue un militar y dictador argentino, designado presidente de facto de Argentina por una Junta Militar entre los años de 1976 y 1981.

²⁷ Jorge Rafael Videla (Mercedes, Buenos Aires, 2 de agosto de 1925 - Marcos Paz, 17 de mayo de 2013)³ fue un militar y dictador argentino, designado presidente de facto de Argentina por una junta militar. Ocupó la presidencia de su país entre 1976 y 1981, durante la dictadura autodenominada Proceso de Reorganización Nacional, que se inició con el golpe de Estado del 24 de marzo de 1976. Además fue Jefe del Ejército Argentino entre 1975 y 1978. “Jorge Rafael Videla. (s. f.) En Wikipedia. Recuperado 18 de jun 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Jorge_Rafael_Videla

- **Nivel 1 y 2 de la historia, internauta-grafitero:** Horacio desplaza el cursor para desplegar la ventana de chat de Facebook para hablar con Torito. Horacio le cuenta a Torito Gregorovius que Lucía se encuentra ahora viviendo en Bogotá. También le cuenta que ha sido el padre de Lucía la que se la ha llevado. Ernesto Videla es entonces el padre de Lucía. Torito le aconseja a Horacio que publique en el muro de Lucía la foto que le tomó en el evento donde estuvieron haciendo grafitis.

- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** Horacio pega la foto en el muro de Lucía, como si fuera un grafiti en mensaje cifrado para que ella responda. Situación similar a la que sucede en el cuento en el cual se basa el cortometraje, Graffiti, ya que en el cuento los personajes principales, que por inferencias de la narración podemos aseverar que se trata de una mujer y un hombre, encuentran a través de los grafitis un canal de comunicación. Además Horacio acompaña la imagen con un texto del cuento de Julio Cortázar: “A la espera que termines el grafiti”.

PANTALLAZO 11: Lucía elimina a Horacio de su grupo de amigos en Facebook (Horacio se da cuenta de esto cuando al abrir el perfil de Lucía le aparece una indicación que dice “agregar a amigos” lo cual significa que Lucía lo ha eliminado de su lista de amigos).

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Horacio busca una página en el motor de búsqueda del navegador de Google Rainy Mood. Rainy Mood es una página en Internet que hace parte de las “Ambient Websites” que son páginas que ofrecen sonidos de ambientación sin interrupciones.

Con el sonido de lluvia como fondo, para dar una atmósfera dramática, escuchamos de repente el sonido de notificación de Facebook. Observamos que Ernesto Videla, padre de Lucía, le hace un comentario, en tono agresivo, a la foto que Horacio le acaba de publicar a Lucía en su muro: “Es que ni llevándomela la deja tranquila”.

Nivel 2 de la historia, grafitero: Horacio lee el comentario del padre de Lucía y se dirige al perfil de Facebook de ella. Descubre que no puede ver el muro del perfil de Facebook de Lucía: ella lo ha eliminado de su lista de contactos de Facebook.

Lucía ha eliminado a Horacio del Facebook, el padre es el que envía mensaje a Horacio acusándolo de acosar a su hija. Esta información sugiere que ahora Lucía está en otra ciudad.

- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** este alejamiento equivale en Graffiti al momento en que la mujer desaparece durante un tiempo, supuestamente, prisionera, es decir, en manos de la dictadura. En este caso, Lucía sorprendida por su padre, la representación de la represión.

PANTALLAZO 12: Lucía publica una imagen en el muro del grupo Graffiti.

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Horacio abre una pestaña en su navegador. Entra a YouTube y busca el audio-visual del cuento de Julio Cortázar: Graffiti.
- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** ElMuro es un intertexto que tiene como intención aprovechar diferentes recursos de la web para generar un nuevo estado de significación. Horacio reproduce el audio libro que ofrece YouTube sobre el cuento de Graffiti. Puntualmente es sacar provecho de la narración del cuento, ya que el audiovisual en el reproductor de YouTube no ofrece, además de la narración, sólo una imagen fija del escritor Julio Cortázar. En este momento se ajusta la historia del cortometraje con la narración del cuento en YouTube. Ya que la narración literal es acompañada por la narración visual propuesta por el cortometraje: es dar imagen, con el cortometraje, a la narración audiovisual en Youtube.
- **Nivel 1 y 2 de la historia, internauta- grafitero:** Mientras suena la narración del cuento de Graffiti en YouTube, y con el sonido de lluvia de la página de Rainy Mood, Horacio escucha, de repente, el sonido de notificación de Facebook: Lucía acaba de hacer una publicación en el grupo de Graffiti de Facebook. Lucía publica una imagen de un grafiti en el muro del grupo de Graffiti en Facebook. Es una niña con gesto desolado recostada en la banda de un parque.

PANTALLAZO 13: Horacio le responde con otro dibujo, en el lugar de los comentarios de la imagen que ha puesto Lucía. El dibujo tiene como contenido un niño que ha dibujado a una niña a color, mientras que él, el niño, está en blanco y negro. El niño toca la mano de la niña.

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Horacio observa la imagen que acaba de publicar Lucía y le hace un comentario publicando una imagen.

Horacio le da “clic” a su imagen de comentario, para poder ver la imagen ampliada. De esta manera la imagen queda en primer plano mientras transcurre la narración de la parte final del cuento de Grafiti de Julio Cortázar en YouTube, y además, el sonido de lluvia en la página de Rainy Mood.

La imagen es un niño que dibuja con sus crayolas, en una pared, como un grafiti, una niña. El niño extiende su mano en gesto de saludo, pero también podría ser de despedida. El niño en la imagen está en blanco y negro, y la niña, como contraste a él, está a color. Es la tristeza añorando la alegría. Es el color que se va, el blanco y negro que se despide.

:

Mientras esto sucede se escucha de fondo esta parte de la narración del texto precursor: “¿Qué mensaje hubiera tenido sentido ahora? De alguna manera tenía que decirte adiós y a la vez pedirte que siguieras. Algo tenía que dejarte antes de volverme a mi refugio donde ya no había ningún espejo, solamente un hueco para esconderme hasta el fin en la más

completa oscuridad, recordando tantas cosas y a veces, así como había imaginado tu vida, imaginando que hacías otros dibujos, que salías por la noche para hacer otros dibujos”.

- **Nivel 2 de la historia, grafitero:** El lenguaje de la imagen pretende significar la pasionalidad de la despedida. Él queda en matices de gris, ella es el color. La imagen corresponde a una mujer recostada en la banca de un parque²⁸.
- **Nivel 3 de la historia, transtextual:** Queremos significar que, como no puede comunicarse con Horacio, lo hace de manera indirecta a través del muro del grupo de Facebook Graffiti; la imagen connota la tristeza de Lucía. Este pasaje pretende evocar el graffiti que aparece al final del cuento, o texto precursor, donde se describe un rostro golpeado.

La pretensión era significar el momento final de Graffiti en el que los personajes se comunican no con palabras sino con imágenes. La posibilidad de la lectura del texto del cuento de Graffiti, a través del audiovisual de Youtube, fue un recurso que encontramos muy provechoso ya que nos permitió intervenir la obra, en un momento clave, la conclusión de la obra.

²⁸ Alice Pasquini (Roma,1980) es una artista urbana, diseñadora e ilustradora italiana. Alice se graduó de la Academia de Bellas Artes de Roma, y ha vivido y trabajado en Gran Bretaña, Francia y España. Mientras que en Madrid completó cursos de animación en el Ars Animación de la escuela y, en 2004, obtuvo una maestría en estudios de arte críticos en la Universidad Complutense. “Pasquini. (2014) Alice: Biografía. Francia. Recuperado de: <http://www.alicepasquini.com/bio/>

Es un juego, donde un par de internautas se encuentran, se comunican y se despiden. Como en el texto precursor de Graffiti, donde subyace lo lúdico como respuesta y método de evasión ante ese contexto de censura y represión: dos personajes que se comunican a través de paredes con dibujos o grafitis que se juegan la vida al expresar lo que sienten por estar vivos.

PANTALLAZO 14: Horacio cierra las pestañas del navegador y apaga el computador.

- **Nivel 1 de la historia, internauta:** Termina la narración y Horacio cierra el navegador. Vemos en la pantalla de inicio del ordenador los créditos del cortometraje en pequeños sticker de notas que están en el escritorio del ordenador. Seguido dirige el cursor hacia la pestaña de inicio del ordenador. Se despliegan las opciones y suena el clic en la opción de “apagar”.

-

CONCLUSIÓN

Las TIC se ofrecen como un terreno para dar a conocer el texto escrito, de cualquier género. Un cuento o una novela, por ejemplo, una vez digitalizado puede compartirse en blogs, en páginas web, en el correo electrónico, en Facebook. Estas formas de compartir el texto escrito, si bien es cierto que son revolucionarias en cuanto al compartir, al democratizar el texto escrito, no lo son en cuanto a las potencialidades de expresión que ofrecen las TIC.

Es en este sentido que un estudiante de literatura del siglo XXI encuentra que las posibilidades de narrar no están limitadas únicamente al papel o a la página virtual. En búsqueda de nuevas formas expresivas de las TIC, este trabajo ha mostrado cómo un dispositivo de comunicación, una plataforma como Facebook, en sí misma, vista en su potencial expresivo, se convierte en un dispositivo de narratividad, no sólo literaria (de prioridad lingüística a través de los diálogos por el chat o “inbox”), sino también de narración multimodal ya que un diálogo de chat se puede acompañar con fotografías, canciones, películas y, claro, otros textos literarios.

Este trabajo ha ido un poco más allá del uso de las TIC como consumidores o usuarios (de Facebook, por ejemplo) para dar un paso hacia la creación. En efecto, fue importante conocer el sistema Camptasia-Studio para poder grabar las acciones narrativas de una ficcional pantalla de Facebook, para generar un

producto de una nueva narratividad, que no es cine, televisión, o literatura, que es un relato multimodal que crea géneros todavía por explorar.

Este trabajo, es el momento de decirlo, muestra cómo la literatura abre diversos caminos en las nuevas formas de expresión mediadas por tecnologías digitales. Por esa vía, la de buscar nuevas aperturas narrativas, se descubrió cómo las facultades comunicativas de una red social, en este caso Facebook, podían brindar recursos para ser aprovechados y generar una relectura de una obra literaria. Dicho de otro modo, la posibilidad de narrar, por medio de las TIC, permitió proponer, pintar, hacer un grafiti, jugando a replicar la esencia de la obra en que se basó este cortometraje, donde un personaje que hace grafitis, en medio de un contexto de represión, encuentra por medio de este arte, un canal de comunicación con otro personaje. Resumiendo, en el cortometraje de ElMuro se establece un canal de comunicación, la interacción con un lector- espectador, que observa la obra creándose por medio de clic, chats e hipervínculos.

Para este cortometraje el uso de las TIC permitió mostrar el detrás de cámaras, el andamiaje de una obra. Revelando ese mundo privado de una conversación de chat, de un conflicto y una resolución por medio de enlaces de música online, de imágenes, de perfiles de Facebook, de la Web.

El lector-espectador es intervenido o estimulado desde diferentes combinaciones multimodales: lo visual, auditivo y figurado. El lector teje, por medio de los signos de la obra, una trama que al final se conecta con la obra precursora. Sin embargo, no es prioridad que el lector-espectador conozca la obra base, es decir, haber

leído el cuento del escritor Julio Cortázar: Graffiti, para comprender lo que va sucediendo en el cortometraje.

En síntesis, el cortometraje ElMuro, es una propuesta de reinterpretación de una obra literaria, que busca mostrar además las potencialidades didácticas y artísticas que pueden tener las TIC como recursos que posibilitan distintas prácticas lectoras y de enseñanza de la lengua del español.

LISTA DE REFERENCIA

- BARTHES, R. (1977) *El análisis estructural*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- BORGES JORGE, L. (1998). *El Aleph*. Madrid: Edit. Alianza.
- CORTÁZAR, J. (1981). *Queremos tanto a Glenda*. Madrid: Alfaguara.
- FRAGO PÉREZ, M. (2005). *Reflexiones sobre la adaptación fílmica desde un enfoque iconológico*. Comunicación y sociedad.18 (2), 49-82. Recuperado de <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/8238/1/20090619122430.pdf>
- GRAELLS PERE, M. (2000-2008). *Las Tic y sus aportaciones a la sociedad*. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/1rKWgUcP2MkUfrYAQm1j6pWeuSfan3xCPvEUt4vfxQJE/edit?hl=es&pref=2&pli=1#>

GENETTE, G. (1989) *Palimpsestos, La literatura en segundo grado*.

Barcelona: Taurus, Alfaguara, S.A.

LAPUENTE LAMARCA, M, J. (2013). Tesis doctoral: *Hipertexto, el nuevo*

concepto de documento en la cultura de la imagen. Universidad

Complutense de Facultad de Ciencias de la Información. Dpto. de

Biblioteconomía y Documentación. Madrid. Recuperado de

<http://www.hipertexto.info/>

PASQUINI, A. (2014-2016) Alice. Recuperado de <http://www.alicepasquini.com/>

SANCHEZ-ESCALONILLA, A. (2010) *Estrategias de Guion Cinematográfico*.

Barcelona: Ariel Cine.